

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang berkembang, baik itu dalam bidang ekonomi, sosial, budaya ataupun pendidikannya. Kondisi pendidikan di Indonesia saat ini diarahkan pada pola pendidikan yang tidak hanya terpaku pada buku, akan tetapi juga dapat memanfaatkan alam dan teknologi sebagai sumber belajar. Dimana peserta didik tidak hanya belajar didalam kelas, tetapi peserta didik juga dapat belajar di luar kelas. Pendidikan merupakan pembentuk karakter bangsa, hal ini sesuai dengan kurikulum 2013, dimana pendidikan lebih mengarahkan pada pendidikan karakter. Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka. Sejalan dengan itu, menurut Mudyahardjo (2010, hlm. 6) “Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal”. Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang didalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain pendidik, peserta didik, bahan ajar, media pembelajaran, dan metode pembelajaran.

Pendidikan dasar merupakan awal dalam pendidikan formal yang akan berlanjut pada jenjang berikutnya. Penyelenggaraan pendidikan sekolah dasar hendaknya ditujukan untuk memberikan bekal dasar yang sesuai dengan karakteristik usia anak. Dunia pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar, proses kegiatan belajar mengajar itu sendiri yaitu terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dalam hal ini pendidik tidak hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi mendidik, membimbing dan melatih. Dengan demikian, pendidik dan peserta didik memiliki peran penting dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang kondusif. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (2016, hlm. 48) “Mengajar adalah usaha mengorganisasi lingkungan, sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa”. Adapun “Belajar merupakan proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang

berlangsung secara progressif, belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responsnya menurun.”, pendapat ini dikemukakan oleh Skinner dalam Sagala (2016, hlm. 14). Sehingga dapat dikatakan bahwa yang dimaksud dengan belajar mengajar adalah proses perubahan tingkahlaku yang berlangsung secara progresif yang terorganisir dalam lingkungan yang dibentuk dengan suasana yang menyenangkan.

Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila terdapat kesiapan peserta didik dengan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor, juga pendidik mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pemberdayaan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Salah satu untuk tercapainya pembelajarn itu dengan cara menggunakan model pembelajaran. Maka dengan itu, dalam setiap proses pembelajaran selalu terikat dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran serta penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Seperti halnya kurikulum yang digunakan pada saat ini yaitu menggunakan kurikulum 2013. Dimana pada kurikulum 2013 pembelajaran yang dilakukan sudah menjadi pembelajaran tematik terpadu. Menurut Rusman (2016, hlm. 254) “Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa”. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang di satu padukan kedalam satu tema. Ruang lingkup pengembangan pembelajaran tematik yang meliputi seluruh mata pelajaran antara lain, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam, PPKn, Seni Budaya dan PJOK.

Penggunaan pembelajaran tematik dilandaskan karena peserta didik yang melihat segala sesuatu masih secara konkret serta peserta didik dapat mencari, menemukan dan memecahkan masalah baik secara individu maupun kelompok sehingga dapat membangun sikap kerjasama antar sesama peserta didik. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dilakukan dapat dikemas oleh pendidik agar pembelajaran terasa menyenangkan dan berkesan.

Pembelajaran yang diberikan berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik diharapkan untuk aktif, kreatif dan inovatif. Dalam hal ini, isi atau materi pembelajaran perlu dihubungkan dengan pengalaman peserta didik secara langsung. Menurut Rusman (2016, hlm. 255-256) “Apabila dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, pembelajaran tematik memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

- (1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, (2) kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, (3) kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama, (4) membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa, (5) menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya dan (6) mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Pembelajaran tematik terpadu belum sepenuhnya dilaksanakan secara merata, hal ini dikarenakan sesuai dengan kebijakan dari masing-masing sekolah. Adapun sekolah yang sudah menerapkan tematik, pada kenyataannya rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuatnya mengacu pada sistematika tematik, akan tetapi pada pelaksanaan dikelas masih diajarkan secara terpisah. Pelaksanaan pembelajaran tematik berhubungan dengan penggunaan model pembelajaran disetiap prosesnya. Penggunaan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi ajar dan karakteristik peserta didik itu sendiri, salah satunya model yang melibatkan peserta didik secara langsung yaitu model pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis terhadap guru kelas IV-B di SD Negei 067 Nilem Bandung pada tanggal 9 Mei 2019, pada proses pembelajaran pendidik masih menerapkan metode konvensional, namun adakalanya pendidik menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Pendidik menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran tertentu dalam proses pembelajaran. Adapun hasil belajar peserta didik masih ada yang mendapatkan nilai dibawah KBM pada mata pelajaran tertentu. Lebih jauhnya lagi pendidik belum melakukan penelitian eksperimen mengenai pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran tematik dengan baik, pada jenjang

pendidikan sekolah dasar, diperlukan keterampilan dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran seperti tercantum dalam pelaksanaan kurikulum 2013.

Proses kegiatan pembelajaran peserta didik tidak hanya belajar secara individual tetapi adakalanya belajar secara berkelompok. Dengan belajar secara berkelompok, peserta didik dapat meningkatkan kekompakan dan kerjasama antar sesama peserta didik. Sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Danim (2014, hlm. 67) bahwa anak-anak pada usia kelas IV sekolah dasar sudah termasuk kedalam kognisi sosial yaitu pemahaman mengenai asumsi yang berkaitan dengan sifat hubungan atau inferensi sosial, proses sosial dan perasaan oranglain. Dalam hal ini juga anggota kelompok sebaya biasanya dilihat dari ras dan status sosial ekonomi yang sama. Penting dalam permasalahan pendidik diharapkan mampu membentuk kelompok belajar secara adil. Ini berarti perlunya penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada proses kegiatan pembelajaran melibatkan peserta didik untuk belajar secara berkelompok.

Maka dengan itu, untuk menyempurnakan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya agar menjadi lebih baik lagi yaitu dengan cara menerapkan model *Role Playing*. Sehingga akan terlihat pengaruh model *Role Playing* itu sendiri terhadap hasil belajar peserta didik. Model *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki ciri khas bermain peran. Menurut Uno (2014, hlm. 26) "*Role Playing* (bermain peran) adalah sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok". Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Sedangkan menurut Hadfield dalam Hartati (2012, hlm. 2) "*Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang, dalam model *role playing* peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas". Dengan bermain peran, peserta didik dapat mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya secara bersama-

sama. Peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Melalui bermain peran juga, peserta didik dikondisikan pada situasi memerankan karakter atau tokoh tertentu di dalam kelas pada proses pembelajaran. Atas dasar guru kelas IV-B yang belum pernah melakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa. Maka, penulis akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Penelitian Quasi Eksperimen Di Kelas IV SD Negeri 067 Nilem Bandung)”. Dengan demikian penulis akan membuktikan berhasil atau tidaknya dalam melakukan penelitian tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, terkait dengan pembelajaran di sekolah dasar dapat diambil beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Guru belum melakukan penelitian eksperimen pada model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar.
2. Hanya pada pembelajaran tertentu yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
3. Hasil belajar siswa yang rendah.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, peneliti melakukan batasan masalah. Pembatasan masalah disebabkan karena keterbatasan kemampuan peneliti sebagai pemula. Batasan masalah yang diambil oleh peneliti adalah :

1. Hasil belajar di kelas IV sekolah dasar yang saya teliti meliputi aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.
2. Model pembelajaran yang menjadi solusi dalam proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar yaitu model pembelajaran *Role Playing*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV sekolah dasar negeri 067 Nilem Bandung ?

E. Tujuan Penelitian

Dilihat dari paparan masalah di atas dalam proses pembelajaran, maka penulis akan melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV sekolah dasar negeri 067 Nilem Bandung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam rangka penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan pengetahuan baru dalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai teori yang menyatakan bahwa kemampuan dari hasil belajar dalam kelas dapat dilakukan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Melalui bermain peran, peserta didik dapat berinteraksi dengan teman kelompoknya.
- 2) Pembelajaran tidak lagi monoton
- 3) Kerjasama dengan teman kelompok
- 4) Meningkatnya hasil belajar peserta didik

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan keterampilan mengajar dan profesionalitas guru dalam mengelola kelas dan cara pemecahan masalah.
- 2) Sebagai pendorong dalam pengembangan diri untuk selalu berkreasi dan berinovasi dalam mencari metode pembelajaran yang baru
- 3) Dalam proses pembelajaran lebih banyak melibatkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat menjadikan sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Dapat menjadi pertimbangan untuk meningkatkan komitmen sekolah dalam meningkatkan kualitas peserta didik menjadi semakin baik lagi.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dalam mempelajari model *Role Playing* serta dapat menambah pengetahuan tentang fakta yang terjadi dalam dunia pendidikan dan sebagai bekal dalam dunia pendidikan terutama di sekolah dasar.

G. Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan pembatasan dari istilah-istilah diperlakukan dalam penelitian, maka definisi operasional yang perlu dilakukan diantaranya:

1. Pengaruh

Perubahan terhadap sesuatu dapat disebabkan karena adanya suatu pengaruh. Pengaruh dapat memberikan perubahan baik itu perubahan yang positif maupun negatif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online* (2016) <https://jurnal-oldi.or.id/public/kbbi.pdf> “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”.

Sementara itu, menurut Sugeng (2016, hlm 142) “Pengaruh adalah suatu keadaan ada hubungan timbal balik, atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi yang ada disekitarnya.

2. Model *Role Playing* (bermain peran)

Model *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki ciri khas bermain peran. Seperti yang dikemukakan oleh Uno (2014, hlm. 26) “*Role Playing* (bermain peran) adalah sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok”. Artinya melalui bermain peran siswa belajar

menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Menurut Hadfield dalam Hartati (2012, hlm. 2) “*Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan , aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang, dalam *role playing* peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas”. *Role Playing* adalah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk dapat memainkan perannya didalam kelas secara berkelompok, melalui bermain peran peserta didik dapat berimajinasi dan berkreasi sesuai dengan apa yang diperankannya.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan penilaian akhir dari serangkaian proses pembelajaran yang telah dilalui oleh peserta didik. Hasil belajar menjadi acuan untuk melihat berhasil atau tidaknya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dijelaskan oleh Sudjana (2013, hlm.22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.” Dilain pihak, menurut Sardiman dalam Nurmalia (2016, hlm. 13) Hasil belajar adalah hasil langsung berupa tingkah laku siswa setelah melalui proses belajar-mengajar yang sesuai dengan materi yang dipelajarinya.”

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam diri peserta didik sebelum dan setelah mengikuti pelajaran baik bersifat positif maupun negatif dari adanya kegiatan pembelajaran pada peserta didik yang mengacu pada peningkatan kemampuan ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Dengan demikian yang dimaksud dengan skripsi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa adalah adanya pengaruh atau suatu daya atau kekuatan yang timbul dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yaitu model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk dapat memainkan perannya didalam kelas secara berkelompok, melalui bermain peran peserta didik dapat berimajinasi dan berkreasi sesuai dengan apa yang diperankannya terhadap hasil belajar, peserta didik dapat bekerja sama serta mampu bersosialisasi dengan teman kelompoknya sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, juga dengan

adanya perubahan perilaku yang terjadi dalam diri peserta didik sebelum dan setelah mengikuti pelajaran baik bersifat positif maupun negatif dari adanya kegiatan pembelajaran pada peserta didik yang mengacu pada peningkatan kemampuan ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

H. Sistematika Skripsi

Skripsi ini disusun dari 5 BAB, yaitu BAB I Pendahuluan yang berisi dari Latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi. BAB II Kajian teori dan kerangka pemikiran berisi kajian teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis. BAB III Metode penelitian berisi metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian. BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini membahas dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. BAB V Simpulan dan saran, pada BAB V membahas kesimpulan dan saran yang direkomendasikan atau yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan. Kemudian, pada bagian akhir skripsi melampirkan daftar pustaka, lampiran, dan riwayat hidup.